

ORCS **ARBALÉTRIERS ORCS** CLAN DES FLÈCHES



 +  +  + 7 x 

Pas de règles spéciales.

140 points

ARBALÉTRIERS ORCS




M : 20 / C : 16 / H : 10 1 Manœuvre

ARBALÈTE 6 cases : 6 9 cases : 5
ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2
Taille 2  1  3

Facteur de peur 1 Moral 10/16

☐

ORCS **ARCHERS CHEVAUCHEURS DE LOUPS** CLAN DU SANG, DES GRIFFES ET DE LA GLACE



 +  + 8 x 

Ne peuvent pas allumer de feu.

120 points

ARCHERS CHEVAUCHEURS DE LOUPS



M : 40 / C : 30 / H : 20 2 Manœuvres

ARC 9 cases : 3
ARME IMPROVISÉE PLUS LOUP 8 Initiative 2
Taille 3  0  2 Bonus de charge 1

Facteur de peur 1 Moral 11/16

☐

ORCS **ARCHERS GOBELINS SUR ARAIGNÉES GÉANTES** CLANNGETT



 + 7 x 

Ils ne peuvent pas allumer de feu, ni se déplacer sur terrain enneigé. Ils se déplacent sur tous les autres types de terrain pour 3 PM par case dans toutes les directions. Les araignées peuvent sauter au corps à corps (voir livre d'armée).

120 points

ARCHERS GOBELINS SUR ARAIGNÉES GÉANTES

M:40 / C:30 / H:20 1 Manœuvre HORDE

ARC COURT 8 cases : 2
GOBLIN PLUS ARAIGNÉE 8 Initiative 2
Taille 2  1  2

Facteur de peur 3 Moral 7/15

☐


ORCS **ARCHERS LÉGERS** UNITÉ

 +  +  + 7 x 

Peuvent tirer des flèches enflammées.

120 points

ARCHERS LÉGERS

M:24 / C:18 / H:12 1 Manœuvre  

ARC 9 cases : 4
ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2
Taille 2  0  2

Facteur de peur 1 Moral 11/16

☐

ORCS **ARCHERS ORCS** UNITÉ

 +  +  + 7 x 

Peuvent tirer des flèches enflammées.

120 points

ARCHERS ORCS


M:20 / C:16 / H:10 1 Manœuvre 

ARC 9 cases : 4
 ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2
 Taille 2  1  3

Facteur de peur 1 Moral 11/16

☐

ORCS **ÄRRIGG** CLANNGETT

1 x 

Ärrigg ne peut pas allumer de feu, ni se déplacer sur terrain enneigé. Son araignée se déplace sur tous les autres types de terrain pour 3 PM par case dans toutes les directions et il peut sauter au corps à corps (voir livre d'armée).

320 points

★★ **ÄRRIGG** ✱2

32 points de mouvements
 Rayon de commandement 16

ARME DE BASE PLUS ARAIGNÉE 11
 Initiative 2
 Taille 3  3  6 ✱ 2

Facteur de peur 3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **BASLIAN LE VICTORIEUX** GÉNÉRAL

1 x 

Pas de règles spéciales.

80 points

★★ **BASLIAN LE VICTORIEUX**

16 points de mouvements
 Rayon de commandement 16

ARME DE BASE 8
 Initiative 3
 Taille 2  3  5 ✱ 1

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐

ORCS **BOUF'NAINS** CLAN DU FER


 +  +  + 7 x 

Pas de règles spéciales.

170 points

BOUF'NAINS


M:16 / C:12 / H:8 1 Manœuvre 

ARME À DEUX MAINS 11
 Initiative 2
 Taille 2  2  4

Facteur de peur 1 Moral 9/16

☐

ORCS **BRALLGUT TÊTE-CAILLOUX** GÉNÉRAL

1 x 

Brallgut ne pas allumer de feu.

110 points

★★★ **BRALLGUT TÊTE-CAILLOUX**

18 points de mouvements
Rayon de commandement 16

ARME À DEUX MAINS 12
MORSURE/GRIFFES 8 Initiative 2
Taille 3  2  5  2
Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐

ORCS **CATAPULTE** ÉQUIPEMENT



1 FIGURINE

Pas de règles spéciales.

40 points

 **CATAPULTE** - / 8 - 16 / 30

M : 9* / C : - / H : 6* / T : 6*

PIERRE 6
ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2
Taille 2  0  2
Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐

ORCS **CHAR ORC** CLAN DU FER ET DES PIERRES






1 FIGURINE

L'équipage est constitué de 2 orcs équipés d'ARMES IMPROVISÉES 6.

70 points


CHAR ORC

M:34 / C:24 / H:14 / T:6 ECRASEMENT 5

ARC 9 cases : 3
LOUPS 8 Initiative 2
Taille 2(2)  1  3 (Loups  0  2)  0
Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **CHEVAUCHEURS D'OURS** CLAN DU FER, DES FLÈCHES ET DE LA MONTAGNE

 + 7 x 

Ne peuvent pas allumer de feu.

130 points

CHEVAUCHEURS D'OURS

M:18 / C:14 / H:10 1 Manœuvre HORDE

ARME DE BASE PLUS OURS 11
Initiative 2

Taille 3  2  4
Facteur de peur 1 Moral 7/14

☐

ORCS **CHEVAUCHEURS DE LOUPS**

CLAN DU SANG,
DES GRIFFES
ET DE LA GLACE



Ne peuvent pas allumer de feu.

170 points

CHEVAUCHEURS DE LOUPS

M : 32 / C : 24 / H : 16 2 Manœuvres

ARME DE BASE PLUS LOUP 10

Initiative 2

Taille 3 2 4 Bonus de charge 1

Facteur de peur 1

Moral 10/16



ORCS **CHEVAUCHEURS DE LOUPS
AVEC ÉPIEUX**

CLAN DU SANG,
DES GRIFFES
ET DE LA GLACE



Ne peuvent pas allumer de feu.

190 points

CHEVAUCHEURS DE LOUPS AVEC ÉPIEUX

M : 32 / C : 24 / H : 16 2 Manœuvres

ÉPIEU Cavalerie : 12 Infanterie : 11

Initiative 2

Taille 3 2 4 Bonus de charge 1

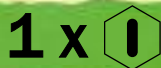
Facteur de peur 1

Moral 10/15



ORCS **FARRAN ROUGE-FOURRURE**

HÉROS



Ne peut pas allumer de feu.

60 points

★ **FARRAN ROUGE-FOURRURE**

24 points de mouvements

ARME DE BASE PLUS LOUP 11

Initiative 3

Taille 3 2 5 2

Facteur de peur 1



ORCS

FHERNIAK

CLANNGETT



Fherniak ne peut pas allumer de feu.

330 points

★★

FHERNIAK

*2

24 points de mouvements
Rayon de commandement 16

LANCE 10

ARME DE BASE PLUS LOUP 11 Initiative 3

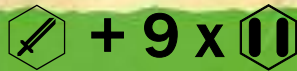
Taille 3 3 6 2

Facteur de peur 2



ORCS FURIES DE CLANNGETT

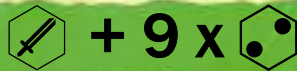
CLANNGETT



Ne peuvent pas allumer de feu. S'il existe une ligne entre un socle de furie et un socle d'une unité orc et si la moitié des socles de cette unité se trouvent à 15 cases ou moins de la furie et que l'unité de furies n'est pas en déroute, les 2 valeurs de moral de l'unité orc sont réduites de 2 points.

210 points**FURIES DE CLANNGETT****M:32 / C:24 / H:16 2 Manœuvres** **2 ARMES DE BASE PLUS LOUP 12**
Initiative 2**Taille 3** **1** **3** **Bonus de charge 1****Facteur de peur 2** **Moral 9/15****ORCS GARDES TROLLS**

CLANDU SANG



Les trolls régénèrent la PREMIÈRE blessure qu'ils subissent dans un même tour. Les blessures causées par les flèches enflammées et les projectiles incendiaires ne peuvent pas être régénérées. Les trolls ne peuvent pas déclencher d'incendie

250 points**GARDES TROLLS****M:14 / C:10 / H:6 1 Manœuvre HORDE****ARME DE BASE 10**
Initiative 1**Taille 3** **1** **3****Facteur de peur 2** **Moral 8/17****ORCS GARDES ORCS**

CLANNGETT



Pas de règles spéciales.

160 points**GARDES ORCS****M:16 / C:12 / H:8 2 Manœuvres** **2 ARMES DE BASE 10**
Initiative 2**Taille 2** **2** **4** **1****Facteur de peur 1** **Moral 6/14****ORCS GOBELINS SUR ARAIGNÉES GÉANTES**


CLANNGETT



Ils ne peuvent pas allumer de feu, ni se déplacer sur terrain enneigé. Ils se déplacent sur tous les autres types de terrain pour 3 PM par case dans toutes les directions. Les araignées peuvent sauter au corps à corps (voir livre d'armée).

120 points**GOBELINS SUR ARAIGNÉES GÉANTES****M:40 / C:30 / H:20 1 Manœuvre HORDE****LANCE 9****GOBLIN PLUS ARAIGNÉE 8 Initiative 2****Taille 2** **1** **2****Facteur de peur 3** **Moral 7/15**

ORCS **GORRADZ LE MYSTIQUE** SORCIER

1 x 

Pas de règles spéciales.

160 points

GORRADZ LE MYSTIQUE *1

24 points de mouvements

ARME IMPROVISÉE 6
Initiative 2

Taille 2  0  2

Facteur de peur 1

☐ ☐

ORCS **GRAZHWARG NA KUN NOËIL** SORCIER

1 x 

Pas de règles spéciales.

240 points

GRAZHWARG NA KUN NOËIL *2

24 points de mouvements

ARME IMPROVISÉE 6
Initiative 2

Taille 2  0  2

Facteur de peur 1


☐ ☐

ORCS **GROS BRAS DE VARRIG** EQUIPEMENT

1 FIGURINE



Pas de règles spéciales.

300 points

 **GROS BRAS DE VARRIG** - / 6-20 / 35

M : 9* / C : - / H : 6* / T : 6*



PIERRE 16 (6)
ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2

Taille 2  0  2

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **GROUPE D'OURS** CLAN DU FER, DES FLÈCHES ET DE LA MONTAGNE

 **+ 7 x** 

Un groupe d'ours ne peut pas allumer de feu, n'est soumis à aucune règle de moral et ne peut recevoir d'ordre que de son maître. Si celui-ci meurt, lancez 1D6 à chaque phase d'ordre tant que le groupe n'est pas au corps à corps : 1=T, 2=C, 3=H, 4=M, 5=ordre de votre choix, 6=un socle d'ours est retiré du jeu

130 points

GROUPE D'OURS

M:30 / C:22 / H:14 1 Manœuvre HORDE

MORSURE / GRIFFES 11
Initiative 2

Taille 2 (Maître 3)  0  1 (Maître  2)

Facteur de peur 1 **Moral -/-**

☐

ORCS **GUERRIERS EN ARMURE** UNITÉ



Pas de règles spéciales.

140 points

GUERRIERS EN ARMURE

M : 16 / C : 12 / H : 8 1 Manœuvre

ARME DE BASE 8

Initiative 2

Taille 2 2 4

Facteur de peur 1

Moral 10/16



ORCS **GUERRIERS ORCS** UNITÉ



Pas de règles spéciales.

130 points

GUERRIERS ORCS

M : 20 / C : 16 / H : 10 1 Manœuvre

ARME DE BASE 8

Initiative 2

Taille 2 1 3

Facteur de peur 1

Moral 10/16



ORCS **HARPIES** CLAN DE LA MONTAGNE

6 x

Les harpies ne sont pas soumises aux règles de moral, se déplacent toujours comme une petite unité, ne peuvent que voler bas et peuvent CHANTER au corps à corps (voir livre d'armée). Elles ne peuvent pas allumer de feu.

120 points

VOLANT **HARPIES**

M : 24 / C : 18 / H : 12 2 Manœuvres

MASUE PLUS GRIFFES 8

Initiative 2

Taille 2 0 1

Facteur de peur 2

Moral -/-



ORCS **HARRUK CUL-DE-FER** GÉNÉRAL

1 x

Harruk ne peut pas allumer de feu.

100 points

★★ **HARRUK CUL-DE-FER**

24 points de mouvements
Rayon de commandement 16

ARC LONG 12 cases : 4


ARME DE BASE PLUS LOUP 11 Initiative 3

Taille 3 2 5 1 1

Facteur de peur 1



ORCS **KANNGROTT CASS'CRÂNE** HÉROS

1 x 

Pas de règles spéciales.

70 points

★ **KANNGROTT CASS'CRÂNE**

16 points de mouvements

ARME À DEUX MAINS 11


Initiative 3

Taille 2  2  4  2

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **KHAZZAR** CLANNGETT

1 x 

Pas de règles spéciales.

220 points

★★ **KHAZZAR** *1

16 points de mouvements
Rayon de commandement 16

ARME DE BASE 8


Initiative 2

Taille 2  2  4  2

Facteur de peur 2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **KRUUK** HÉROS

1 x 

Kruuk porte une armure magique extrêmement légère qui ne limite pas son mouvement (cette armure n'a pas d'autres propriétés).

60 points

★ **KRUUK**

24 points de mouvements

2 ARMES DE BASE 10


Initiative 3

Taille 2  2  4  2

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐

ORCS **MEUTE DE LOUPS** CLAN DES GRIFFES

 + 9 x 

Une meute de loups ne peut pas allumer de feu, n'est soumis à aucune règle de moral et ne peut recevoir d'ordre que de son maître. Si celui-ci meurt, lancez 1D6 à chaque phase d'ordre tant que la meute n'est pas au corps à corps : 1=T, 2=C, 3=H, 4= M, 5&6= ordre de votre choix.

170 points

MEUTE DE LOUPS

M:40 / C:30 / H:20 1 Manœuvre HORDE

MORSURE 10

Initiative 2

Taille 2 (Maître 3)  0  1 (Maître  2)

Facteur de peur 1

Moral -/-

☐

ORCS

MINOTAURES

CLAN DES PIERRES
CLAN DES WYVERNS

Les minotaures doivent tester leur obéissance à 5 cases et frappent s'ils sont impétueux avec une puissance augmentée de 1. Les minotaures ne peuvent pas allumer de feu.

140 points

MINOTAURES

M:16 / C:12 / H:8 1 Manœuvre HORDE

ARME À DEUX MAINS 12(*)

Initiative 2

Taille 3 1 3

Facteur de peur 2

Moral 6/12



ORCS

MYRLAK BONFUMET

CLANNGETT

1 FIGURINE

Pas de règles spéciales.

130 points

MYRLAK BONFUMET

M:24 / C:18 / H:12 / T:6 ECRASEMENT 7

TRONC D'ARBRE (tenu à 2 mains) 12

Initiative 2

Taille 5 4 6 2

Facteur de peur 3



ORCS

NALLIAN

CLANNGETT



Si un socle est touchée par l'arc de puissance, il perd 2 et tous les socles qui se trouvent sur les 6 cases adjacentes subissent une attaque de tir de puissance 5. Aucun soutien n'est possible.

410 points



NALLIAN

*3

16 points de mouvements

ARC DE PUISSANCE 12 cases : 5

ARME DE BASE 8 Initiative 1

Taille 3 1 4 3

Facteur de peur 3



ORCS

NARRATEUR

UNITÉ



La première valeur de moral de toutes les unités orcs qui ont au moins un socle à 10 cases ou moins du narrateur est réduite de 2. Le socle doit avoir une ligne de vue au moins partielle vers le narrateur.

40 points

NARRATEUR

24 points de mouvements

ARME IMPROVISÉE 6

Initiative 2

Taille 2 0 2

Facteur de peur 1



ORCS **OGRES** UNITÉ

 +  + 8 x 



Pas de règles spéciales.

160 points

OGRES

M : 16 / C : 12 / H : 8 1 Manœuvre



ARME À DEUX MAINS 12
Initiative 2

Taille 3  0  2

Facteur de peur 1 Moral 8/16

☐

ORCS **OGRES DES NEIGES** CLAN DES GRIFFES
CLAN DE LA GLACE

 + 7 x 



Les ogres des neiges ne peuvent pas allumer de feu. Les ogres des neiges ne subissent aucunes limitations lorsqu'ils se déplacent sur des cases couvertes de glace ou de neige.

130 points

OGRES DES NEIGES

M : 16 / C : 12 / H : 8 1 Manœuvre

ARME À DEUX MAINS 12
Initiative 2

Taille 3  0  2

Facteur de peur 1 Moral 6/14

☐

ORCS **OGRES EN ARMURE** UNITÉ

 +  + 8 x 



Pas de règles spéciales.

190 points

OGRES EN ARMURE

M : 14 / C : 10 / H : 6 1 Manœuvre





ARME À DEUX MAINS 12
Initiative 2

Taille 3  1  3

Facteur de peur 1 Moral 7/16

☐

ORCS **ORCS AVEC ÉPIEUX** UNITÉ

 +  +  + 7 x 



Pas de règles spéciales.

150 points

ORCS AVEC ÉPIEUX

M : 20 / C : 16 / H : 10 1 Manœuvre

ÉPIEU Cavalerie : 10 Infanterie : 9
Initiative 2

Taille 2  1  3

Facteur de peur 1 Moral 10/16

☐

ORCS **ORCS EN ARMURE AVEC ÉPIEUX** UNITÉ



Pas de règles spéciales.

160 points

ORCS EN ARMURE AVEC ÉPIEUX

M : 16 / C : 12 / H : 8 1 Manœuvre

ÉPIEU Cavalerie : 10 Infanterie : 9

Initiative 2

Taille 2 2 4

Facteur de peur 1

Moral 10/16



ORCS **ORCS SAUVAGES** UNITÉ



Ne peuvent pas allumer de feu.

210 points

ORCS SAUVAGES

M:20 / C:16 / H:10 2 Manœuvres

HACHE DE GUERRE 9

Initiative 2

Taille 2 2 4

Facteur de peur 2

Moral -/12



ORCS **THROÏGARS** CLAN DES PIERRES



Le leader des Throïgars est aussi leur porte-étendard. Ce socle combat au corps à corps avec une puissance augmentée de 2 et compte à la fois comme un leader et un porte-étendard en ce qui concerne les tests de moral.

270 points

THROÏGARS

M:12 / C:10 / H:8 2 Manœuvres

ARME À DEUX MAINS 13

Initiative 2

Taille 4 4 5

Facteur de peur 2

Moral 5/14



ORCS **TIRAILLEURS ORCS** UNITÉ



Pas de règles spéciales.

140 points

TIRAILLEURS ORCS

M:24 / C:18 / H:12 1 Manœuvre

JAVELINE 2 cases : 4 4 cases : 3

ARME DE BASE 8 Initiative 2

Taille 2 0 2

Facteur de peur 1

Moral 10/16



ORCS **TRAZZAG** CLANNGETT

1 x 

Pas de règles spéciales.

120 points

★★★ **TRAZZAG**

16 points de mouvements
Rayon de commandement 16

ARME DE BASE 9
Initiative 3

Taille 2  3  5  2

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ORCS **TROLLS** CLANNGETT

 + **9 x** 

Les trolls régénèrent la PREMIÈRE blessure qu'ils subissent dans un même tour. Les blessures causées par les flèches enflammées et les projectiles incendiaires ne peuvent pas être régénérées. Les trolls ne peuvent pas déclencher d'incendie

200 points

TROLLS

M:16 / C:12 / H:8 1 Manœuvre HORDE


ARME DE BASE 9
Initiative 1

Taille 3  0  2

Facteur de peur 2 **Moral 9/17**

(☐ ☐)

ORCS **UGH AL DRAGWA L'ARCHER** HÉROS

1 x 




Ugh peut tirer des flèches enflammées.

60 points

★ **UGH AL DRAGWA L'ARCHER**

20 points de mouvements


ARC GÉANT 15 cases : 5
ARME DE BASE 8 Initiative 3

Taille 2  1  3  4

Facteur de peur 1

☐ ☐ ☐

ORCS **WAHNGROK L'ÉCORCHEUR** HÉROS

1 x 




Pas de règles spéciales.

100 points

★ **WAHNGROK L'ÉCORCHEUR**

20 points de mouvements

2 ARMES DE BASE 10
Initiative 4

Taille 2  4  6  2


Facteur de peur 2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ORCS

WYRRMSCH ET SON BÂTON DRAGON

SORCIER

1 x 

Pas de règles spéciales.

380 points

WYRRMSCH ET SON BÂTON DRAGON *3

24 points de mouvements

ARME IMPROVISÉE 6

Initiative 2

Taille 2  0  2

Facteur de peur 2



ORCS

WYVERN

CLAN DES WYVERNST

1 FIGURINE

Le chevaucheur a sa propre attaque au corps à corps avec 2 ARMES DE BASES 10 contre un socle situé dans une des cases de front de la figurine.

130 points




VOLANT

WYVERN

M : 28 / C : 20 / H : 12 / T : 6

MORSURE 12 COUP DE QUEUE 11

Initiative 2

Taille 6  6  8  0 (*)

Facteur de peur 2



ORCS

WYVERN DE KHAZZAR

CLANNGETT

1 FIGURINE

Cette wyvern est l'animal de Khazzar et ne peut être montée que par lui. Lorsqu'il monte sa wyvern, Khazzar a sa propre attaque au corps contre un socle situé dans une des cases de front de la figurine.

110 points




VOLANT

WYVERN DE KHAZZAR

M : 32 / C : 22 / H : 12 / T : 6

MORSURE 14 COUP DE QUEUE 12

Initiative 2

Taille 6  6  8  0 (*)

Facteur de peur 3



OBJET

LA BANNIÈRE
DE GUERRE

ORCS

Utilisable par les unités.



20 points

Tant que la bannière est dans l'unité, la première valeur de moral de l'unité est réduite de 2. La bannière ne peut être portée que par un porte-drapeau. Les unités sans porte-drapeau ne peuvent pas recevoir cet objet. Si le porteur de la bannière est détruit, celle-ci est perdue.

LA BANNIÈRE DE GUERRE

ORCS

LA CAPE DE GROLEG

OBJET

Utilisable par les héros, les généraux et les sorciers.



20 points

ORCS

LES BOTTES D'ULGROM

OBJET

Utilisable par les héros, les généraux et les sorciers, tant qu'ils sont à pied



10 points

ORCS

LE BÂTON DE FENRAGG

OBJET

Utilisable par les sorciers.



100 points

ORCS

LA BANNIÈRE DES HÉROS

OBJET

Utilisable par les unités.



20 points

LA CAPE DE GROLEG

Un socle qui porte la cape de Groleg possède un point de vie supplémentaire. Défaussez cette carte dès le premier point de vie perdu.

LES BOTTES D'ULGROM

Un socle qui porte les bottes d'Ulgrom possède 40 points de mouvement.

LE BÂTON DE FENRAGG

Le bâton peut seulement être utilisé par les sorciers et contient 10 points de sorts au début de la partie. Ces PS peuvent être utilisés pour lancer des sorts selon les désirs du joueur mais ils ne peuvent pas être régénérés. Si le sorcier perd tous ses PS suite à un échec critique, les PS du bâton ne sont pas perdus et peuvent toujours être utilisés. Si le sorcier meurt, le bâton est perdu.

LA BANNIÈRE DES HÉROS

Une unité qui porte la bannière des héros peut retenter une fois chaque jet de moral raté, à l'exception des tests d'obéissance. La bannière ne peut être portée que par un porte-drapeau. Les unités sans porte-drapeau ne peuvent pas recevoir cet objet. Si le porteur de la bannière est détruit, celle-ci est perdue.

ORCS
OBJET
**L'ÉPÉE DU
DRAGON**

Utilisable par les héros, les généraux et les sorciers.



30 points

ORCS
OBJET
**L'ÉPÉE DE
PUISSANCE**

Utilisable par les unités, les héros, les généraux et les sorciers.



20 points

ORCS
OBJET
**LE CRISTAL
ROUGE**

Utilisable par les sorciers.



60 points

ORCS
OBJET
**LA CORNE DE
BROMERAGH**

Utilisable par les unités



10 points

L'ÉPÉE DU DRAGON

L'épée du dragon est une arme magique qui a une puissance de 6. Si une blessure est causée avec cette arme, la victime perd aussitôt 3 points de vie. Si le socle porteur de l'épée est détruit, celle-ci est perdue.

L'ÉPÉE DE PUISSANCE

L'épée a une puissance de 11. Si elle est associée à une unité, c'est le leader qui la porte. Si le socle porteur de l'épée est détruit, celle-ci est perdue.

LE CRISTAL ROUGE

Le cristal ne peut être utilisé que par un chaman qui n'est pas engagé au corps à corps. Si le chaman est au contact avec un pièce d'artillerie indirecte (↘) prête à tirer, alors les servants de cette machine peuvent viser une case qui n'est pas visible par eux en respectant les autres conditions de tir (angle, portée). L'utilisation du cristal coûte 3 PS qui sont dépensés durant la phase de tir. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour utiliser cet objet.

**LA CORNE DE
BROMERAGH**

Une unité avec la corne de Bromeragh a un +2 aux tests de ralliement. La corne ne peut être portée que par un socle de musicien. La corne ne peut être donnée qu'à une unité qui a un musicien. Si le musicien est détruit, la corne est perdue.

ORCS

OBJET

LE MASQUE DE DAGCHBARR

Utilisable par les héros, les
généraux et les sorciers.



30 points

Ce masque, fabriqué en
peau de démon, augmente
le facteur de peur de son
porteur de 2.

LE MASQUE DE DAGCHBARR